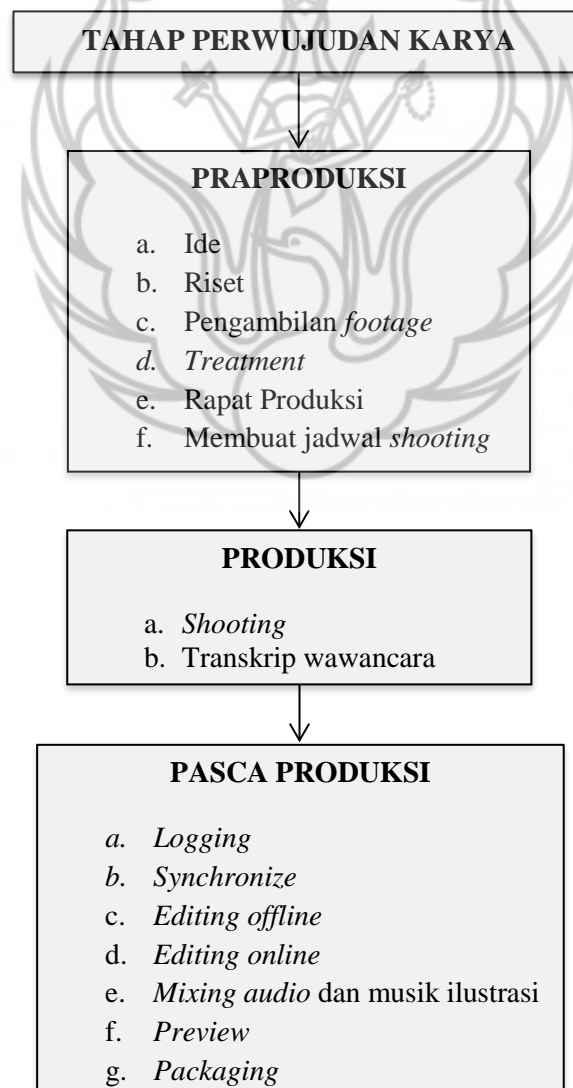


BAB V

PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN KARYA

A. Tahapan Perwujudan Karya

Tahap perwujudan program dokumenter melewati beberapa proses, dari pengembangan gagasan menjadi materi program hingga menjadi sebuah tayangan audio visual. Proses kreatif pembuatan program dokumenter *Mini Garages* melalui riset dan produksi yang cukup panjang. Seperti produksi dokumenter pada umumnya, program *Mini Garages* juga melewati proses penciptaan program yaitu praproduksi, produksi dan pascaproduksi. Tahapan-tahapan tersebut berguna untuk mempermudah dalam penciptaan sebuah program.



1. Praproduksi

Tahap praproduksi merupakan awal dari seluruh proses penciptaan sebuah karya seni. Tahapan praproduksi ini merupakan landasan yang digunakan sebagai pedoman untuk tahap selanjutnya yaitu produksi, oleh karena itu haruslah dilaksanakan dengan baik dan rinci, sehingga dapat membantu kelancaran saat produksi. Di sinilah tahap terpenting dalam proses produksi sebuah program dokumenter. Ada banyak hal yang harus diolah dalam sebuah ide. Proses kreatif dokumenter “*Mini Garages*” melalui proses yang cukup panjang karena ruang gerak penghobi hanya sebatas antar sesama penghobi, tidak terlalu terekspos di dunia luar dan *event* perlombaan atau *toys fair* yang tak tentu kapan diadakan. Diperlukan pencarian dan pertanyaan kepada penghobi tentang penghobi lainnya, sampai ditemukan narasumber yang pas dalam dokumenter ini. Selain itu juga ikut serta dalam sebuah komunitas atau perlombaan untuk memperoleh data sebagai bahan dari riset. Proses praproduksi ada beberapa tahapan yang dilakukan diantaranya, yaitu:

a. Pengembangan Ide Pokok

Ide dalam pembuatan sebuah karya audio visual bisa berawal dari berbagai sumber, baik dari membaca, mendengar, melihat, imajinasi, mimpi pengalaman pribadi, pengalaman orang lain dan sebagainya. Ide penciptaan program dokumenter ini berawal dari pengalaman pribadi yang sejak kecil tertarik memiliki mobil *Hot Wheels* beserta *track*-nya lalu saat remaja mulai menekuni hobi koleksi dan beberapa kali mengikuti perlombaan balap *Hot Wheels*. Meskipun sudah banyak tayangan dengan tema hobi, program “*Mini Garages*” mengambil sudut pandang yang lain dari sebuah hobi.

Ketertarikan terhadap objek yang diangkat menuntun pada pemilihan sudut pandang yang dihadirkan. Objek yang diambil yaitu *Hot Wheels*, dari sebuah mainan mobil-mobilan yang diproduksi oleh *Hot Wheels* mampu menjadikan beberapa hobi sekaligus yaitu koleksi, balap dan *custom Hot Wheels*. Di Indonesia ketiga hobi tersebut sudah banyak ditekuni oleh banyak orang khususnya oleh orang dewasa, karena hobi merupakan sebuah penyegaran (*refresing*) dari rutinitas pekerjaan sehari-hari yang kebanyakan

orang dewasa mengalami kebosanan berkulat pada hal yang sama. Ketiga penghobi tersebut tentunya mempunyai cerita selama menekuni hobi mereka masing-masing, mulai dari pengalaman yang menyenangkan hingga tidak menyenangkan atau cerita menarik lain yang didapat ketika menekuni hobinya.

Cerita dari penghobi tersebut menjadi sudut pandang utama di film “*Mini Garages*” ini karena bukan hanya sekedar informasi mengenai hobi itu sendiri yang juga bisa didapat dari sumber lain, tetapi cerita dari penghobi menjadi segi yang menarik untuk diceritakan dan hanya bisa didapat dari pelakunya itu sendiri. Tema yang diambil tentunya adalah hobi, karena film ini akan menceritakan tentang tiga hobi dari mainan *Hot Wheels* dan penghobi sebagai penceritanya. Program dokumenter paling sesuai untuk membingkai sudut pandang yang dipilih, karena dokumenter adalah penggunaan cara-cara kreatif dalam upaya menampilkan kejadian atau realitas. Program dokumenter sangat memungkinkan untuk dikemas menjadi program yang semenarik mungkin. Karena hanya satu format saja cara penyajiannya sehingga mampu fokus pada satu pokok bahasan dalam dokumenter ini, yaitu cerita dari penghobi selama menekuni hobi mereka masing-masing. Kemasan yang menarik tentu menjadi daya tarik bagi program ini, oleh karena itu gaya performatif dipilih sebagai pengemasan visualisasi gaya desain dari objek yang diangkat yaitu mobil *Hot Wheels*.

b. Riset

Proses terpenting dalam memulai pembuatan sebuah program dokumenter adalah riset. Riset yang matang diperlukan agar informasi yang didapat benar berdasarkan fakta yang ada, karena keaslian sebuah fakta dalam dokumenter menjadi hal paling utama yang harus diperhatikan. Proses riset dalam produksi film dokumenter “*Mini Garages*” ini dilakukan selama beberapa bulan, dimulai dari pencarian informasi melalui internet dan pengumpulan data dari wawancara dengan penghobi. Film ini menceritakan tiga hobi dari mainan *Hot Wheels* yaitu koleksi, balap dan *custom Hot Wheels*,

oleh karena itu dilakukan tiga riset dari masing-masing hobi tersebut. Hasil dari riset yang dilakukan sebagai berikut:

1) Koleksi *Hot Wheels*

Koleksi *Hot Wheels* merupakan suatu hobi yang mendasar atau paling banyak dilakukan oleh banyak orang karena hanya mendapatkan mobil yang diinginkan lalu menyimpannya. Anggapan banyak orang yang mengatakan bahwa mainan *Hot Wheels* semakin lama barangnya ada akan semakin mahal harganya adalah benar, tetapi tidak semua mobil diperlakukan demikian, ada beberapa faktor yang mempengaruhi peningkatan harga mobil itu sendiri. Setiap tahunnya *Hot Wheels* selalu meluncurkan seri khusus yang selalu diminati oleh para kolektor yang dinamakan seri *Super Treasure Hunt*. Seri ini tersembunyi dalam *box* seri reguler atau yang biasa dijual dipasaran sehingga dijual dengan harga yang sama tetapi mempunyai harga yang cukup tinggi di pasaran kolektor. Hal ini membuat semua orang bisa mendapatkannya jika menemukan di gantungan toko-toko mainan. Keistimewaannya adalah mobil tersebut diproduksi secara berbeda dari seri regulernya, yaitu menggunakan ban karet dan warna metalik dengan ditandai tulisan “TH” yang menunjukan bahwa itu seri *Super Treasure Hunt*.

Kelangkaannya menjadi faktor utama dari seri tersebut karena tidak semua *box* seri reguler terdapat seri *Super Treasure Hunt* dan mobil dengan seri tersebut hanya diproduksi pada tahun produksi itu saja. Kelangkaan mobil tersebut mampu menjadikan barang investasi yang nantinya akan semakin tinggi harganya dan merupakan objek buruan utama oleh para kolektor. Terbukti seri *Super Treasure Hunt* mobil *Ferrari* tipe 599xx yang diproduksi tahun 2012, karena pada tahun 2016 *Ferrari* mengumumkan telah menghentikan kontrak dengan *Hot Wheels* membuat mobil tersebut semakin tinggi harganya karena membuat mobil *Hot Wheels* merk *Ferrari* lebih langka lagi. Faktor tambahan tersebut mampu menjadikan mobil tersebut dihargai hingga 2,2 juta rupiah dikalangan kolektor dari harga 25 ribu rupiah yang bisa didapat ketika menemukannya di gantungan toko mainan biasa pada tahun 2012.

Seri reguler juga bisa menjadi sebuah barang koleksi dan investasi karena beberapa faktor. Dilihat dari jenis atau merk mobil itu sendiri, yang merk aslinya cukup terkenal dan dikenal sebagai mobil mewah atau unik, semisal merk mobil *Morris*, *Ferrari*, *Lamborghini*, *Bugatti*, *Volkswagen*. Atau merk mobil keluaran Jepang yang jarang di produksi oleh *Hot Wheels* yaitu *Honda*, *Mitsubishi*, *Toyota*. Mobil yang ada pada suatu film *Fast Furious*, *Ghostbuster*, *The A Team*, *Back To The Future*, *Batman*, *The Love Bug*, *Knight Rider*. Mobil seri reguler tersebut semakin lama bisa semakin tinggi harganya, tentunya mobil masih dalam kondisi yang bagus tidak mengalami kerusakan pada fisik mobil, *bubble* atau *card*-nya. Kelangkaannya menjadi faktor yang cukup penting lagi dalam menaikinya harga suatu mobil, karena hanya satu varian suatu jenis mobil yang diproduksi sekali setiap tahunnya. Contohnya seri *Reguler Bugatti Veyron* karena kontrak *Mattel* dengan *Bugatti* berakhir pada tahun 2010, sehingga pada tahun 2016 mobil *Bugatti Veyron* produksi terakhir yang berwarna *red satin* dihargai hingga 1 juta rupiah di pasar kolektor Indonesia.

Selain seri reguler yang paling banyak beredar dipasaran ada seri-seri khusus yang bisa ditemui dipasaran Indonesia. Mobil yang diproduksi kebanyakan sudah ada di seri reguler tetapi dalam seri ini memiliki varian yang berbeda dan *card* yang berbeda juga mengikuti serinya. Ada seri film *Fast Furious*, *The Avengers*, *Batman*, *Porsche Series*. Seri-seri tersebut hanya dikeluarkan satu kali dalam tahun produksinya itu saja. Beda tahun beda seri khusus yang dikeluarkan.

Seri-seri yang sangat *limited edition* yang diproduksi secara massal oleh *Hot Wheels* biasanya hanya diproduksi 100-3000 buah saja dan tersebar di dunia. Seri-seri tersebut biasanya dikeluarkan hanya pada saat acara tertentu semisal olimpiade atau *Hot Wheels Convention*. Cara mendapatkannya pastinya juga sulit karena harus mendatangkan dari luar negeri dan juga menebus dengan harga yang cukup tinggi.

Kolektor *Hot Wheels* juga mempunyai berbagai cara dalam menekuni hobinya. Kolektor yang hanya fokus mengkoleksi dari merk mobil asli tertentu

misalnya *Ferrari* atau *Volkswagen*, mengkoleksi mobil yang hanya jenis tertentu, contohnya *pick up* atau *sport car*, mobil yang ada dalam suatu film misalnya film *Batman* dan *Fast and Furious* atau juga hanya fokus mengumpulkan salah satu tipe mobil dengan berbagai variasi warna dan tahun pembuatannya. Selain penghobi yang benar-benar ingin menyukai dan mengkoleksi mobil-mobil *Hot Wheels* tersebut, ada penghobi yang menjadikan barang koleksinya merupakan sebuah investasi yang nantinya ketika harga barang itu cukup tinggi pasti akan dijual demi mendapatkan keuntungan.

Salah satu kolektor yang ditemui yaitu Pak Hocky yang berusia 40 tahun. Beliau mulai mengkoleksi sejak SMA dan mulai serius dalam hobi koleksi ini sejak tahun 2002 yang juga menjadikan hobi ini menjadi pekerjaan utama yaitu distributor atau penjual *diecast*. Koleksi yang dimiliki mencapai jumlah 3000an, yang kebanyakan merupakan barang investasi yang akan dijual pada saatnya. Koleksi *Hot Wheels* paling berharga yang dimiliki adalah *Enzo Ferrari Chrome Edition* yang dikeluarkan tahun 2007 saat acara *Ferrari Store Grand Opening*. Mobil tersebut hanya diproduksi 100 buah saja yang tersebar di dunia. Menurut Pak Hocky hal yang didapat ketika mengkoleksi *Hot Wheels* adalah kepuasan batin yang puas dan bangga memiliki *Hot Wheels* yang langka dan *limited edition*. Selain itu juga merupakan investasi yang nantinya bisa dijual ketika membutuhkan uang karena hidup tidak tahu kedepannya akan bagaimana, apakah di atas atau di bawah.

Pada tahun 2002 untuk mendapatkan *Hot Wheels* yang *hot item* atau mobil yang layak untuk dikoleksi, Pak Hocky meminta penjaga mainan *Hot Wheels* yang ada di *mall-mall* untuk menyimpan mobil-mobil yang ingin dimiliki atau yang sudah dipesan sebelumnya. Sebagai imbalan, Pak Hocky memberikan sejumlah uang untuk setiap mobilnya kepada penjaga toko tersebut diluar harga *Hot Wheels*. Praktik curang tersebut berhenti ketika beliau sudah menjadi distributor *Hot Wheels*, karena barang yang dimiliki sama seperti yang ada di *mall-mall* tersebut. Pengalaman yang tidak menyenangkan pernah dialami ketika melakukan pengiriman barang dari luar negeri, mobil *Hot Wheels* yang sudah dibeli hilang, beliau tidak tahu hilangnya saat di

pengiriman luar negeri atau ketika sudah di dalam negeri. Hal ini berlangsung berkali-kali pada tahun 2015 dengan menelan kerugian hingga puluhan juta rupiah. Beliau menyebutkan mobil yang sering hilang adalah *Hot Wheels* seri *Super Treasure Hunt* jenis mobil *Ferrari 599xx* warna merah.

2) Balap *Hot Wheels*

Di Indonesia perlombaan balap *Hot Wheels* biasanya diselenggarakan di *mall*, *supermarket*, *toys fair*, *event* otomotif atau di pusat keramaian lain. Tak hanya anak kecil namun orang dewasa banyak sekali yang menggemari balap *Hot Wheels* ini, bahkan sudah ada tingkatan kejuaraan nasionalnya yang sudah lama diselenggarakan oleh penggemar balap *Hot Wheels*. Perlombaan balap *Hot Wheels* kunci utamanya adalah gravitasi. Mobil diluncurkan dari atas *track* dengan ketinggian 2-3 meter turun kebawah garis *finish* yang berjarak 5-10 meter. Mobil yang pertama sampai adalah yang menang.

Setiap kali *start* terdapat dua mobil yang dilombakan, mobil yang kalah akan gugur dan yang menang lanjut pada putaran selanjutnya hingga didapat satu pemenang atau dengan cara catatan waktu tercepat dengan menggunakan *timer*. Skala yang dilombakan pada saat balap *Hot Wheels* adalah skala 1/64 dan Monster Jam. *Track* yang dipakai buatan *Hot Wheels*, baik *track* yang lurus maupun yang *loop* (melingkar). Balap *Hot Wheels* skala 1/64 kelasnya dibagi dua, ada *loop* dan *drag*, perbedaannya kelas *loop* ada rintangannya yaitu mobil harus melewati lingkaran 360° yang ditempatkan dalam *track* dengan jumlah dan penempatan *loop* yang beragam, mobil diharapkan bisa melewati semua *loop* agar menang sehingga pemilihan mobil harus memperhitungkan bobot mobil dan jarak antara ban depan dan belakang, karena jika terlalu berat mobil tidak akan kuat menaiki *loop* itu dan jika jarak antar kedua roda terlalu lebar mobil juga tidak mampu melewatinya karena body mobil akan bersentuhan dengan lintasan.

Kelas *Loop* dibagi dalam beberapa kategori, ada *Loop Reguler* dan *Giftpack 2013 Up*, mobil-mobil seri *reguler*, diproduksi tahun 2013 keatas yang bisa mengikutinya, *Loop All Base* untuk semua mobil *Hot Wheels* dalam

berbagai tahun produksi, *Loop Non Champion* untuk semua mobil namun dilarang mengikuti jenis mobil-mobil yang sering juara, semisal *Low Carbs* dan *The Govner*. Sedangkan kelas *Drag* lebih banyak kategorinya, menurut bobot mobil, ada 35g, 40g, 45g, 50g dan menurut *base* mobil tersebut apakah *base* besi atau plastik, *track* disusun lurus tidak ada halangan apapun. Balap untuk *Monster Jam* juga ada kelas *loop* dan *drag* namun untuk kelas *drag* ada berbagai macam rintangannya, seperti tanjakan agar mobil loncat, sehingga bisa berpindah jalur, tabrakan dengan mobil lawan hingga terjatuh, keseruannya didapat jika mobil bisa sampai pada garis *finish*. Oleh sebab itu, kondisi mobil dutuntut agar bisa tetap seimbang ketika mendarat setelah lompatan, sehingga pembalap harus bisa mengatur mobil agar sesuai dengan *track* beserta rintangan yang ada. Memang dalam perlombaan mobil *Hot Wheels Monster Jam* diperbolehkan untuk mengganti roda, *base* dan *body* berbeda dengan balap *Hot Wheels* skala 1/64 yang harus sesuai kondisi dari pabrik terkecuali untuk kelas *FFA (Free For All)*.

Salah satu pembalap *Hot Wheels* yang ditemui ketika riset adalah Pak Yosep. Pak Yosep sudah menekuni hobi balap *Hot Wheels* selama 5 tahun. Pengalaman menarik didapat ketika pertama kali mencoba balap *Hot Wheels* bersama anaknya yang diadakan di salah satu *mall* di Jogja, pada saat perlombaan yang dikhususkan untuk anak-anak itu dari 8 mobil yang diikuti dan baru saja dibeli pada saat itu juga memperoleh juara 1 hingga juara 5. Keberuntungan di hari pertama balapan menuntun ke perlombaan balap yang lebih profesional, dari tingkat daerah hingga kejuaraan nasional yang diadakan di Yogyakarta, Semarang, Bandung, Jakarta dan Surabaya pernah diikuti. Hampir semua kelas pernah dicoba dan mendapat juara baik di balap *Drag*, *Loop* dan *Monster Jam*, namun balap *Drag* yang paling disukai dan paling banyak memperoleh juara. Kelas yang sering diikuti dan memperoleh juara adalah *drag top 35g*. Mobil andalan dikelas tersebut adalah *The Govner*, tak hanya sering mendapat juara dikelas *drag* tersebut tetapi mobil ini mampu juara di kelas *loop*.

Pak Yosep seringkali mengajak anaknya, dengan tujuan selain menjadikan sebuah hiburan tetapi mengajarkan anak tentang belajar berkompetisi, belajar menerima kekalahan ketika kalah dan menahan kepuasan ketika menang dalam mengikuti setiap perlombaan. Menurut Pak Yosep hal utama yang disukai dalam mengikuti balap *Hot Wheels* adalah mengetahui mobilnya cukup kencang, apalagi dengan mobil yang tidak dijagokan namun dapat memperoleh juara, sehingga menjadi sebuah kejutan sekaligus kesenangan tersendiri dalam mengikuti perlombaan balap *Hot Wheels*. Baginya mendapat juara hanya sebatas bonus tidak menjadi tujuan utama dalam mengikuti perlombaan. Hal yang tidak menyenangkan selama menekuni balap adalah mobil jatuh atau keluar dari *track* sehingga tidak mampu *finish*.

Total ada 800 mobil yang pernah dimiliki dari semua kelas dan mobil termahal yang pernah di beli yaitu *Water Slaughter* seharga 2 juta rupiah. Di penghujung akhir tahun 2016 mobil Pak Yosep tersisa hanya 100 mobil saja. Keberadaan mobil lainnya ada yang dijual, diberikan kepada sesama pembalap, disumbangkan ke panti asuhan dan anak-anak yang membutuhkan mainan. Hal tersebut dilakukan karena Pak Yosep memutuskan untuk berhenti sementara mengikuti perlombaan balap *Hot Wheels*, karena jadwal pekerjaan yang semakin padat dan mengalami kebosanan, sehingga diputuskan untuk berhenti agar tidak mengalami kebosanan permanen dan suatu saat bisa kembali menekuni hobi tersebut.

3) *Custom Hot Wheels*

Custom Hot Wheels adalah merubah bentuk asli mobil menjadi bentuk lain sesuai apa yang diinginkan pembuatnya. *Custom Hot Wheels* menuntut pemikiran ide-ide yang beragam dan ketelatenan dalam mengubah atau menambahkan bagian-bagian dari mobil yang di *custom*. Tidak hanya mempunyai gambaran mobil yang di *custom* akan jadi seperti apa tetapi juga harus memikirkan bagaimana cara merealisasikan dari apa yang sudah digambarkan. Tidak semua bagian-bagian tersedia atau diambil dari bagian

mobil lain tetapi harus membuat sendiri bagian-bagian yang diinginkan. Segi kerumitan bertambah ketika meng-*custom Hot Wheels* skala 1/64, karena mobil cukup kecil dan ringkih untuk bagian yang terbuat dari plastik, namun menjadi sebuah hasil yang bagus dan membanggakan ketika menghasilkan mobil dengan sangat detail seperti mobil aslinya.

Ada berbagai macam gaya dalam meng-*custom Hot Wheels*, gaya ini mengacu pada gaya mobil yang sebenarnya, yaitu ada gaya elegan, ceper, *Hot Rod*, *Street Racing*, *Muscle America*, *JDM (Japanese Domestic Market)* dan ekstrem. Setiap gaya tentunya mempunyai ciri yang berbeda-beda namun tingkat kedetailan yang dihasilkan menjadi fokus utama dalam meng-*custom*. Gaya-gaya tersebut sering kali dilakukan perlombaan, tak hanya merk *Hot Wheels* tapi juga *diecast* merk lain dan skala yang dilombakan juga beragam. Perlombaan *custom diecast* biasanya dilakukan pada saat acara *toys fair* dan *event* otomotif seperti jambore *Volkswagen*, *Hot Rod Weekend Party* atau Kustomfest. Hal ini menunjukkan bahwa *diecast* mobil-mobilan memiliki hubungan yang erat dan diterima dengan baik oleh penyuka mobil yang sebenarnya.

Narasumber yang ditemui saat riset adalah Pak Jimmy yang berusia 35 tahun. Beliau sudah mulai meng-*custom* sejak SMP, awalnya hanya iseng mengganti warna dan ban. Setelah tahun 2008 ikut bergabung di komunitas *custom diecast* yang ada di Indonesia, Pak Jimmy mulai serius dalam meng-*custom*, hingga sekarang. Selama 8 tahun menggeluti hobi ini menjadikan hobi *custom diecast* sebagai pekerjaan utama. Awalnya tidak ada niatan sama sekali menjadikan hobinya tersebut menjadi pekerjaan utama. Berawal dari mengerjakan permintaan salah satu teman untuk meng-*custom*, setelah itu Pak Jimmy mendapatkan banyak permintaan terus menerus, hingga sekarang penghasilannya sudah sangat cukup untuk menafkahi keluarganya.

Kebanyakan mobil yang di *custom*, hal pertama yang di lakukan adalah mengganti ban karet, memotong *body*, mengganti warna, memasang *decal*, *wing*, *body kit* dan menambah *detail* seperti spion, *detail* pada lampu depan dan belakang, *detail* plat nomor dan *detail* lekukan-lekukan pada *body* mobil.

Selain banyaknya pesanan yang datang untuk meminta Om Jimmy meng-*custom Hot Wheels*, beberapa hasil jadinya diikutsertakan dalam kompetisi *custom Hot Wheels* atau *diecast* ditingkat regional ataupun nasional, dan tak sedikit *custom* mobil karyanya mendapatkan juara dalam berbagai kelas yang diikuti. Tak semata-mata demi mendapatkan uang, namun juga mendapatkan kepuasan tersendiri setelah mobil yang di *custom* jadi dan pelanggan puas melihat hasil kerja kerasnya. Menurut Pak Jimmy pekerjaan utama yang sangat menyenangkan adalah hobi yang menghasilkan

Berbagai macam sumber dan data yang diperoleh membuat banyak sekali sudut pandang yang mampu diterapkan di dokumenter ini. Berawal dari ketidak sengajaan para penghobi menceritakan kisah menarik yang pernah dialami selama menekuni hobinya, sudut pandang dipilih dari hal tersebut. Karena tak banyak yang mengetahui di balik hobi yang hal utamanya adalah mencari dan mendapatkan pengalaman yang menyenangkan tetapi juga terdapat pengalaman yang tidak menyenangkan yang dialami oleh penghobi selama menekuni hobi, oleh sebab itu narasumber yang dipilih dicari yang mempunyai cerita menarik selama menekuni hobinya dan juga mampu berbagi informasi dari hobi yang ditekuni.

Sudut pandang tersebut menuntun pada riset yang mendalam. Pengumpulan data dari berbagai sumber dan hasil wawancara dari narasumber mendapatkan hasil riset yang banyak. Hasil riset kemudian dijadikan sebagai bahan pembuatan *treatment* yang digunakan sebagai panduan produksi, menentukan hal-hal apa saja yang perlu disajikan kepada penonton, dan apa saja yang narasumber bisa ceritakan mengenai hobi dan pengalaman yang sudah dialami.

Treatment dijabarkan sebagai bentuk keseluruhan tentang hal-hal yang terangkum dalam sinopsis. Sebuah uraian mengenai segala urutan kejadian yang akan terlihat di layar. Uraian tersebut bersifat naratif, urut dari hal yang umum menuju hal yang khusus, tanpa menggunakan istilah teknis. *Treatment* dipilih sebagai panduan proses produksi dikarenakan kemungkinan-

kemungkinan apa yang sudah ditulis berubah melihat hasil pengambilan gambar dan ketika produksi berlangsung memperoleh informasi yang baru, sehingga mampu menghasilkan cerita atau informasi yang lebih menarik.

c. Perencanaan

Perencanaan ini dikerjakan setelah penyusunan *treatment* dan *rundown* program selesai. *Treatment* dan *rundown* kemudian di *breakdown* dari masing-masing divisi, tentang hal apa saja yang dibutuhkan untuk proses produksi, mulai dari alat, artistik, dan *setting* lokasi. Perencanaan dimulai dengan penyusunan jadwal produksi, pemilihan lokasi, pemilihan kru produksi, dan estimasi biaya untuk produksi. Penyusunan jadwal produksi tentunya juga harus menyesuaikan dengan jadwal narasumber dan jadwal kru produksi. Pemilihan kru produksi dilakukan secara selektif guna memperlancar produksi, kru dipilih berdasarkan loyalitas kerja dan kompetensi mereka. Kualitas kru produksi sangat menentukan hasil produksi. Estimasi biaya produksi disusun berdasarkan panduan *breakdown* dan jadwal yang dibuat, estimasi biaya termasuk juga biaya yang dibutuhkan dari masing-masing divisi, seperti sewa alat dan pembelian perlengkapan produksi.

Perencanaan juga meliputi kegiatan rapat produksi, dimana seorang sutradara yang bertugas sebagai otak utama dalam program ini menyampaikan konsep program kepada kru lain. Hasil dari rapat produksi inilah masing-masing kru atau *chief* masing-masing divisi mengetahui hal-hal apa saja yang perlu disiapkan guna keperluan produksi. Diperlukan rapat produksi selama beberapa kali untuk mendapatkan pemikiran yang sama antara seluruh divisi dengan sutradara. Ketika rapat produksi juga sangat memungkinkan untuk saling memberi masukan dan ide dari setiap divisi guna memantapkan konsep dan mengemas program menjadi lebih baik lagi.

d. Persiapan Alat

Tahapan persiapan alat ini harus direncanakan semaksimal mungkin dan yang benar-benar dibutuhkan, karena hal teknis inilah yang berperan penting

ketika produksi berlangsung demi kelancaran dan memperoleh hasil yang maksimal ketika proses produksi. Persiapan meliputi beberapa alat dari divisi kamera, *lighting*, *audio* dan tata artistik. Berikut daftar alat yang digunakan selama proses pengambilan gambar:

Tabel 5.5 Daftar alat produksi dokumenter “*Mini Garages*”

No.	Nama Alat	Jumlah
1.	Kamera <i>DSLR</i> Canon 5D mark II	1 buah
2.	Kamera <i>DSLR</i> Canon 7D	1 buah
3.	Kamera <i>DSLR</i> Canon 60D	1 buah
4.	Lensa Canon EF 24-105mm f4	1 buah
5.	Lensa Canon EF 50mm f1.4	1 buah
6.	Lensa Canon EF 70-200 f2.8	1 buah
7.	Lensa Canon EF 100mm f2.8 macro	1 buah
8.	<i>Tripod Libec</i>	3 buah
9.	<i>Monopod</i>	1 buah
10.	<i>Camera rig</i>	1 buah
11.	<i>Slider</i>	1 buah
12.	Baterai Canon	5 buah
13.	<i>CF Card</i>	4 buah
14.	<i>SD Card</i>	3 buah
15.	<i>Handy Recorder</i> Zoom H4n	1 buah
16.	<i>Microphone Clip on</i>	1 buah
17.	Plester	1 buah
18.	Baterai AA	12 buah
19.	<i>Lighting LED</i>	3 buah
20.	<i>Lightstand</i>	3 buah
21.	Kabel <i>overlenght</i>	1 buah
22.	Alat pemutar	1 buah
23.	Mobil <i>Hot Wheels</i>	6 buah

2. Produksi

Proses produksi dilaksanakan setelah proses perencanaan dan persiapan telah selesai. Sutradara dan seluruh kru bekerjasama memvisualisasikan apa yang sudah direncanakan pada saat praproduksi menjadi sebuah *shot-shot* untuk nantinya akan disusun. Proses produksi dilaksanakan dengan wawancara narasumber dengan daftar pertanyaan yang sudah dipersiapkan. Selama wawancara sutradara mampu memunculkan ide-ide baru, hal ini sering terjadi di lokasi *shooting*, kreativitas muncul saat berhadapan dengan objek dan *setting* lokasi. Kameraman juga mengambil gambar secara spontanitas atas momen-momen di lokasi *shooting* diluar dari pengambilan gambar yang sudah direncanakan. Secara garis besar proses produksi meliputi :

a. Wawancara

Proses wawancara dilakukan dalam tiga hari, yaitu hari pertama bersama penghobi balap *Hot Wheels*, hari kedua dengan penghobi koleksi *Hot Wheels*, dan hari ketiga bersama penghobi *custom Hot Wheels*. Pengambilan gambar wawancara menggunakan teknik *multicamera* dengan tiga kamera yaitu *DSLR* Canon EOS 5D mark II, 7D dan 60D. *Size shot* yang diterapkan beragam, antara lain CU, MCU dan MS. Teknik pencahayaannya menggunakan teknik *three points lighting* dengan menggunakan tiga buah lampu *LED*. Proses perekaman suaranya menggunakan *handy recorder* Zoom dengan *microphone* jenis *clip on*. Teknik wawancara yang digunakan adalah *interview by appointment* yaitu wawancara yang dilakukan melalui perjanjian kesepakatan terlebih dahulu dengan narasumber sebelumnya.

Wawancara dilakukan guna mengungkapkan fakta yang ada dari hasil riset yang sudah dilakukan sebelumnya. Wawancara dilakukan dengan mengajukan pertanyaan yang sudah disusun sebelumnya untuk mendapatkan jawaban yang diinginkan tentunya berdasarkan fakta yang ada. Namun selama proses wawancara sutradara mampu memunculkan pertanyaan-pertanyaan baru baik menanggapi jawaban dari narasumber atau baru saja muncul ketika jalannya produksi. Berikut daftar pertanyaan ketika proses wawancara dengan ketiga narasumber:

- 1) Pak Yosep (Penghobi balap *Hot Wheels*)
 - a) Bagaimana cerita awal ketertarikan dengan balap *Hot Wheels*?
 - b) Berapa jumlah total mobil balap yang pernah dimiliki dan nominal mobil paling mahal yang pernah dibeli?
 - c) Hal apakah yang dicari dan yang didapat selama mengikuti balap *Hot Wheels*?
 - d) Apa alasan Pak Yosep mengajak anaknya dalam mengikuti perlombaan balap *Hot Wheels*?
 - e) Dikemana saja dari 800 mobil yang pernah dimiliki hingga sekarang hanya tersisa 100 buah?
 - f) Apakah benar telah berhenti menekuni hobi balap *Hot Wheels* untuk sementara waktu? Tolong jelaskan alasannya.
- 2) Pak Jimmy (Penghobi *custom Hot Wheels*)
 - a) Gaya mobil apa sajakah yang dilakukan setiap meng-*custom Hot Wheels*?
 - b) Apa tujuan dalam meng-*custom Hot Wheels*?
 - c) Tolong ceritakan salah satu mobil hasil *custom*-nya, mulai dari konsep, tipe mobil aslinya, apa saja bahan yang digunakan dan nilai dari hasil jadi mobil tersebut.
 - d) Apa alasan menekuni hobi *custom*, hingga menjadikannya sebagai pekerjaan utama?
- 3) Pak Hocky (Kolektor *Hot Wheels*)
 - a) Apa yang membuat *Hot Wheels* bisa menjadi barang investasi? Bagaimana ciri-cirinya dan alasannya?
 - b) Mobil koleksi apakah yang paling berharga yang dimiliki? Berapa jumlah yang diproduksi?
 - c) Hal apa yang didapat atau yang dirasakan dalam mengkoleksi *Hot Wheels*? Apa tujuannya?
 - d) Tolong ceritakan praktik curang yang pernah dilakukan dalam mendapatkan mobil *Hot Wheels* koleksi.

- e) Bagaimana pengalaman yang tidak menyenangkan, ketika barang koleksi yang dibeli dari luar negeri hilang di tempat pengiriman? Berapa total kerugian yang dialami?

b. Pengumpulan Data Pendukung

Pengumpulan gambar pendukung ini dilakukan di berbagai tempat, terutama di tempat penghobi karena perlu mengambil gambar koleksi-koleksi yang dimiliki penghobi guna mendukung informasi yang sudah diceritakan atau diterangkan narasumber. Selain itu pengumpulan gambar atau *stock shot* dilakukan di *event* perlombaan, *toys fair* dan toko-toko yang menjual *Hot Wheels*. Proses pengumpulan gambar memerlukan waktu selama beberapa bulan karena jarang ada *event* perlombaan balap dan *custom Hot Wheels* yang ada. Karena *event* tersebut memberikan kesempatan untuk mendapatkan *stock shot* yang banyak guna pemilihan gambar yang tak hanya variatif juga deskriptif mendukung pemaparan narasumber. Selain itu banyaknya *stock shot* yang didapat merupakan bentuk usaha dari pengemasan dokumenter dengan gaya performatif yang akan disusun saat pascaproduksi. *Editor* dimanjakan dengan gambar yang *variatif* untuk menghasilkan kemasan yang semenarik mungkin.

Pengumpulan gambar juga dilakukan dengan meminta kepada narasumber penghobi balap *Hot Wheels* tentang dokumentasi ketika memperoleh juara dan kepada penghobi *custom Hot Wheels* atas foto hasil dari mobil yang sudah di-*custom* namun sudah menjadi hak milik orang lain. Selain itu data pendukung dari internet juga diambil mengenai kebenaran harga suatu mobil *Hot Wheels* dipasaran karena ada beberapa mobil yang harganya hingga jutaan dari awalnya yang berharga hanya puluhan ribu saja.

3. Pascaproduksi

Proses pascaproduksi dilakukan setelah proses pengambilan gambar. Proses ini diperlukan kesabaran yang lebih karena banyaknya *stock shot* hasil dari pengambilan gambar di beberapa tempat, sehingga harus melakukan pemilihan

gambar sebelum masuk *editing offline*. *Software* yang digunakan *editor* dalam proses penyusunan gambar menggunakan Adobe Premiere Pro CC 2017.

a. *Logging*

Hasil dari pengambilan gambar kemudian dilakukan proses *logging*, yaitu pemilihan gambar. Keseluruhan *shot* yang sudah diambil ketika produksi dilihat satu persatu lalu gambar dipilih yang *good* dan layak dimasukkan ke dalam program ini, untuk mempermudah *editor* ketika memulai menyusun gambar. Stock gambar *footage* juga dipilih yang sesuai. Pemilihan gambar ini memerlukan kejelian, dimana sutradara dan editor dapat mengerti gambar yang dipilih bisa dipotong dibagian mana dan dapat digunakan di bagian mana. Selain itu tentunya harus mempunyai motivasi atau memberi informasi melalui visualnya, yang bisa mendukung pemaparan narasumber.

b. *Editing Offline*

Hasil dari pengambilan gambar yang sudah dipilih, kemudian dibawa ke meja *editing* untuk disusun dalam tahap *editing offline*. Tahap ini gambar disusun secara kasar sesuai dengan *treatment* yang telah dibuat sutradara untuk mendapat gambaran secara satu kesatuan yang terstruktur dan bercerita. *Editing offline* terlebih dahulu dilakukan menyusun *interview* dari narasumber untuk mendapatkan alur cerita secara keseluruhan. Tahap ini sutradara menentukan bagian-bagian mana yang dianggap penting untuk dimasukan ke dalam dokumenter dari *statement* narasumber. Setelah mendapat gambaran secara keseluruhan *stock shot* disusun untuk mendukung kebutuhan *statement* narasumber. Pemberian ilustrasi musik pada *offline* dilakukan untuk membuat editor mendapatkan *feel* saat mengedit gambar agar pemotongan dan penyusunan gambar bisa tersusun dengan baik. Proses *editing offline* pengembangan ide dan pengemasan sangat mungkin terjadi, tentunya harus berpatokan pada *treatment* awal yang telah disusun sutradara sehingga tidak merusak alur cerita.

c. *Editing Online*

Setelah didapat alur cerita yang diinginkan maka dalam tahapan *editing online* dilakukan penyelarasan dalam menyusun gambar, *sound mixing* maupun ilustrasi musik dalam satu kesatuan yang harmonis menjadi satu cerita secara utuh dan informatif. Tahap *editing online* ini juga melakukan penambahan grafis, *caption name*, *bumper id*, *credit tittle* dan transisi. *Color correction* dilakukan untuk mempertajam warna, menjadikan gambar lebih menarik, serta untuk menyamakan karakteristik warna. *Color grading* juga dilakukan untuk mendapatkan *mood* dan *look* gambar yang elegan namun dengan warna-warna yang tetap sesuai dengan mobil *Hot Wheels* aslinya. Tahap *editing online* ini memerlukan naskah sebagai panduan dalam penyusunan gambar dan audio, baik dari hasil wawancara dan pengambilan *footage*. Naskah *editing online* terlampir dalam lampiran.

d. *Preview*

Setelah melewati proses *offline* dan *online editing*, tahap selanjutnya yang dibutuhkan adalah *preview*. Setiap film atau karya audio visual pasti di buat dengan tujuan untuk dipertontonkan khalayak ramai dan yang pertama kali melakukan *preview* yaitu ke dosen pembimbing untuk koreksi karya yang terakhir jika ada kesalahan atau kekurangan dalam penyampaian pesan atau yang lainnya sebelum melakukan *screening*.

B. Pembahasan Karya

1. Pembahasan Program

Program dokumenter “*Mini Garages*” ini adalah sebuah program mengenai hobi dari mainan mobil *Hot Wheels*. Program ini menceritakan kisah di balik penghobi selama menekuni hobi mereka masing-masing, ada tiga hobi yang bisa dilakukan dari mainan *Hot Wheels* yaitu koleksi, balap, dan *custom Hot Wheels*. Ketiganya mempunyai cerita menarik, pengalaman yang menyenangkan dan tidak menyenangkan yang dialami oleh narasumber yaitu penghobi. Program ini lebih

banyak mengulas tentang informasi dari hobi-hobi tersebut dan cerita penghobi yang pernah dialami.

a. Judul Program

Judul program adalah identitas atas karya yang ditayangkan. Pemilihan judul program tidak boleh dipilih tanpa ada maksud dan tujuan, biasanya judul program dapat merangkum isi program atau konsep program tersebut. Pemilihan nama program yang pas dapat memperkuat gambaran dari program tersebut.

Pemilihan nama program “*Mini Garages*” berasal dari dua kata yaitu “*Mini*” dan “*Garage*”. “*Mini*” yang artinya kecil atau sesuatu yang kecil, bisa juga dari kata “*miniatur*” yang artinya tiruan sesuatu dalam skala yang diperkecil. Hal ini berkaitan dengan objek yaitu *Hot Wheels*, karena produk mainan *Hot Wheels* merupakan miniatur dari bentuk mobil aslinya dengan skala yang diperkecil. “*Garage*” berasal dari kata bahasa Inggris yang artinya garasi, garasi adalah bagian rumah tempat menaruh mobil dan kendaraan lainnya. Oleh karena itu “*Mini Garages*” bisa diartikan garasi-garasi yang berukuran kecil tempat menaruh mobil-mobil miniatur. Hal ini yang dimaksud adalah mainan mobil *Hot Wheels* dan pemilik garasi adalah para penghobi yaitu penghobi balap, *custom* dan kolektor, sehingga judul tersebut berkaitan dengan program ini yang menceritakan tentang hobi dan kisah di balik penghobi selama menekuni hobi mereka masing-masing.

b. Target Penonton

Objek program “*Mini Garages*” ini adalah mainan mobil *Hot Wheels*. *Hot Wheels* merupakan sebuah *brand* mainan yang produk utamanya mobil-mobilan, *brand* ini tentunya sudah terkenal diberbagai kalangan usia. Namun di balik ketenaran nama *Hot Wheels* tersebut *Hot Wheels* mempunyai para penghobi yang serius menekuni hobi dari produk mobil-mobilan. Setiap penghobi mempunyai cerita dan pengalaman tentang hobi yang mereka tekuni, karena tak hanya mendapatkan

kesenangan namun ada cerita menarik dan tidak menyenangkan yang juga mereka alami selama menekuni hobi masing-masing. Cerita tersebut tentunya cukup menarik untuk diketahui masyarakat, khususnya yang sudah menyukai atau pernah memiliki mobil *Hot Wheels*, karena bisa menjadikan bentuk hobi baru. Oleh karena itu target penonton dalam dokumenter ini lebih dikhususkan bagi remaja dan dewasa yang usianya di atas 15 tahun. Jika dipahami hobi merupakan salah satu bentuk aktivitas sebagai penyegaran diluar kesibukan rutinitas setiap harinya, semisal sekolah atau kerja. Hobi dilakukan di waktu luang dengan tujuan untuk menenangkan pikiran serta memperoleh kesenangan karena bersifat memuaskan hati.

c. Format Film

Tiga hobi dari mainan *Hot Wheels* mempunyai cerita atau pengalaman menarik dari masing-masing penghobinya. Film dokumenter dirasa tepat untuk mendokumentasikan cerita di balik penghobi mainan *Hot Wheels*, karena tidak hanya mendapatkan kesenangan dalam menghobi namun ada pengalaman yang menyenangkan hingga tidak menyenangkan atau cerita menarik lain yang didapat ketika menekuni hobi dari mainan *Hot Wheels*. Film dokumenter paling sesuai untuk membongkar sudut pandang yang dipilih, karena dokumenter adalah penggunaan cara-cara kreatif dalam upaya menampilkan kejadian atau realitas. Film dokumenter sangat memungkinkan untuk dikemas menjadi program yang semenarik mungkin. Karena hanya satu format saja cara penyajiannya sehingga mampu fokus pada satu pokok bahasan dalam dokumenter ini. Film dokumenter dikemas ringan tapi tetap kritis, menghibur dan dengan visual yang menarik.

d. Visual

Materi program yang menarik dan format program yang tepat, tentu membutuhkan visualisasi penyajian yang tepat juga. Visual yang

ditampilkan dalam karya ini disesuaikan dengan konsep yang digunakan. Dokumenter “*Mini Garages*” ini dikemas dengan gaya performatif, dengan pengemasan semenarik mungkin. Ekspresif dengan berbagai variasi *shot*, *editing*, dan penggunaan grafis. Dokumenter ini secara visual mengarah ke desain produk mobil *Hot Wheels* yang cukup detail mengacu pada bentuk mobil aslinya dan juga pengambilan gambar yang dinamis pada *shot-shot* mobil *Hot Wheels* yang statis dan saat adu kecepatan balap *Hot Wheels* karena mobil melaju dengan cukup kencang, sehingga memunculkan objek ke dalam visual secara *stylistic* dan ekspresif.

Teknis pengambilan gambar yang dinamis diterapkan dengan pergerakan kamera *handheld*, *panning*, *tilting* dan *tracking*, selain terlihat dinamis pergerakan kamera tersebut menunjukkan informasi yang lebih luas. Pengambilan gambar *single shot* mobil *Hot Wheels* menggunakan lensa jenis makro mendapatkan detail dari mobil *Hot Wheels* tersebut. Penempatan beberapa mobil *Hot Wheels* diatas alat pemutar menunjukkan desain mobil secara keseluruhan, sehingga tidak hanya tampak pada satu sisi saja. Tempo *editing* yang mengikuti ritme ilustrasi musik dengan *beat* cepat digunakan, sehingga menunjukkan susunan gambar yang lebih dinamis.

e. Musik

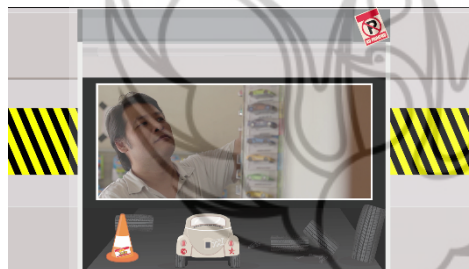
Ilustrasi musik membantu dalam membangun *mood* penonton terhadap visual yang ditampilkan. Ilustrasi musik menuntun penonton ke sebuah suasana tertentu yang diciptakan dan memang diinginkan oleh sutradara, sehingga penonton ikut terlibat didalamnya dan ikut merasakannya. Ilustrasi musik pada program ini menggunakan lagu-lagu *freeplay* dengan *beat* cepat. Penggunaan ilustrasi musik dengan *beat* lumayan cepat pada setiap segmen digunakan untuk menghasilkan pemotongan gambar yang dinamis dan penonton menikmati setiap perpidahan *shot*-nya. Ilustrasi musik mengatur ritme cerita untuk menjaga

mood penonton dalam menonton film ini sehingga tetap nyaman dan fokus menonton film ini dari awal hingga akhir.

2. Pembahasan Segmen Program

a. Opening Program

Bumper program dibuka dengan grafis garasi. Pintu garasi terbuka lalu muncul *shot-shot* ketiga narasumber beserta aktivitasnya. Hal ini menunjukkan bahwa film ini akan menceritakan tentang ketiga narasumber tersebut. Selanjutnya *opening* program menampilkan *footage* suasana balap *Hot Wheels*, *shot* mobil balap, *shot* mobil *custom*, *shot* item-item koleksi *Hot Wheels* dan *shot* kegiatan narasumber. *Opening* ini menggambarkan secara keseluruhan apa saja yang tampil dan yang akan dibahas pada keseluruhan film mulai dari suasana perlombaan balap beserta mobil-mobilnya, mobil *custom*, mobil koleksi dan penghobi yang menjadi narasumber pada film dokumenter ini.



Gambar 5.13 a. Screenshot Bumper Program



Gambar 5.13 b. Screenshot Bumper Program



Gambar 5.14 a. Screenshot Opening Program



Gambar 5.14 b. Screenshot Opening Program

b. Segmen 1

Segmen satu dibuka dengan *footage* suasana balap *Hot Wheels*. Penyusunan gambar dengan tempo cepat mengikuti ilustrasi musiknya,

sehingga menambah ketegangan ketika melihat suasana perlombaan balap *Hot Wheels*. Narasumber pertama yaitu penghobi balap *Hot Wheels* menceritakan awal mula tertarik menekuni hobi balap *Hot Wheels* dan pengalaman menarik diceritakan ketika pertama kali mengikuti perlombaan *Hot Wheels*.



Gambar 5.15 Screenshot suasana balap *Hot Wheels*



Gambar 5.16 Screenshot mobil balap *Hot Wheels*

Setelah itu narasumber kedua yaitu penghobi *custom Hot Wheels* menyebutkan gaya-gaya *custom* yang dilakukan selama menekuni hobi tersebut, ada gaya Hot Rod, elegan, *street racing* dan ekstrem. Dilanjut cerita tentang tujuannya dalam meng-*custom*, sebagai bentuk menuangkan sebuah ide menciptakan mobil baru dan juga menerima orderan dari teman-temannya. *Shot* mobil-mobil *custom* disajikan dengan komposisi

yang dinamis beserta pergerakan kamera yang halus untuk menambah kenyamanan dalam menonton



Gambar 5.17 Screenshot mobil custom gaya Hot Rod



Gambar 5.18 Screenshot penghobi ketika meng-custom

Segmen ini diakhiri dengan cerita narasumber ketiga yaitu kolektor *Hot Wheels*. Narasumber menceritakan ada seri yang membuat mobil *Hot Wheels* itu bisa menjadi mahal, yaitu adalah seri produk *Hot Wheels* yang dinamakan *Super Treasure Hunt*. Sekilas seri ini tampak seperti biasa saja atau *reguler* namun jika diperhatikan ada perbedaan yang ada dalam mobil seri tersebut, narasumber menjelaskan ciri-cirinya, dilanjut alasan kenapa seri tersebut bisa menjadi mahal harganya. *Detail* dari mobil seri *Super Treasure Hunt* diambil menggunakan lensa makro untuk menunjukkan *detail* yang berbeda dari seri mobil *reguler*, sehingga mampu menunjukkan

keistimewaan dari seri mobil tersebut yang menjadikan mobil itu cukup bernilai harganya dan dicari oleh para kolektor *Hot Wheels*.



Gambar 5.19 Screenshot mobil seri *Super Treasure Hunt*



Gambar 5.20 Screenshot detail mobil seri *Super Treasure Hunt*

c. Segmen 2

Segmen dua diawali dengan kumpulan *footage* mobil-mobil balap *Hot Wheels*. Narasumber pertama yaitu penghobi balap *Hot Wheels* mulai memaparkan bentuk keseriusan penghobi dalam menekuni hobi balap *Hot Wheels* yang dijelaskan dengan pernyataan jumlah mobil yang pernah dimiliki dan yang paling mahal yang pernah dibeli. Total mobil yang pernah dimiliki narasumber sejumlah 800 buah dan mobil paling mahal yang pernah dibeli untuk diikuti balap *Hot Wheels* seharga 2 juta rupiah. Hal ini menunjukkan usaha yang keras dengan modal yang cukup banyak

yang dikeluarkan oleh narasumber untuk mengikuti perlombaan balap *Hot Wheels* secara sangat serius.



Gambar 5.21 Screenshot mobil balap *Hot Wheels*

Dilanjut cerita dari narasumber kolektor *Hot Wheels*, yang menunjukkan koleksi-koleksinya yang cukup berharga yang dimiliki, ada 3 mobil ditunjukan yang produksinya terbatas dan tersebar di seluruh dunia. Setiap mobil hanya dikeluarkan dalam satu waktu dalam acara tertentu sehingga menambah nilai barang koleksi tersebut cukup tinggi harganya dan semakin lama nilai barang juga bisa semakin naik. Warna *chrome* yang unik ditunjukan secara mendetail untuk memperlihatkan keistimewaan mobil tersebut. *Velg* mobil *Hot Wheels Enzo Ferrari* ditunjukan karena disain yang digunakan juga mirip dengan aslinya.



Gambar 5.22 Screenshot Mobil *Enzo Ferrari Limited Edition*



Gambar 5.23 Screenshot detail mobil *Enzo Ferarri Limited Edition*

Penghobi *custom Hot Wheels* juga menceritakan salah satu mobil hasil dari *custom*-nya, narasumber menjelaskan konsep awal dari mobil *custom* tersebut, mulai dari mobil awalnya, bahan yang dipakai, ide dari pembuatan mobil tersebut, *event* yang pernah dimenangkan dan nilai yang pantas untuk mobil tersebut. Mobil *custom* yang sangat rapi pengerjaannya dihadirkan di atas tempat *display* yang berputar dengan lampu berada dibawahnya sehingga gambar dinamis dan memberi efek elegan.



Gambar 5.24 Screenshot Mobil *custom Datsun 620*

d. Segmen 3

Segmen ketiga diisi dengan cerita narasumber tentang tujuan, alasan dan apa yang mereka dapat selama menekuni hobi yang mereka tekuni. Pertama narasumber penghobi balap *Hot Wheels* yang bercerita tentang

hal yang menyenangkan atau keseruan yang ditunggu dan didapat setiap mengikuti perlombaan balap *Hot Wheels*.



Gambar 5.25 Screenshot wawancara penghobi balap *Hot Wheels*

Selanjutnya penghobi *custom Hot Wheels* menjelaskan alasan menekuni hobi *custom*, yang hingga dijadikan sebagai pekerjaan utama dari hobinya tersebut. Alasan utamanya adalah suka mobil-mobilan dan suka *custom*, setelah itu pendapatan dari hobinya tersebut sangat lumayan dan cukup untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari keluarganya. *Stock shot* diambil dengan menggunakan teknik *handheld* kamera, agar tetap dinamis.



Gambar 5.26 Screenshot wawancara penghobi *custom Hot Wheels*

Setelah itu kolektor *Hot Wheels* menceritakan hal yang didapat dan tujuannya selama ini dalam menekuni hobi koleksi. Narasumber mengatakan bahwa mendapatkan kepuasan batin ketika memiliki koleksi yang *limited edition* yang produknya terbatas dan tersebar diseluruh dunia.

Selain itu mengkoleksi *Hot Wheels* juga merupakan sebuah investasi yang suatu saat jika membutuhkan bisa dijual.



Gambar 5.27 Screenshot wawancara kolektor *Hot Wheels*

e. Segmen 4

Segmen keempat diisi dengan cerita narasumber tentang kisah yang tidak menyenangkan dan cerita lain mereka mengenai hobi yang mereka tekuni. Awal segmen kolektor *Hot Wheels* menceritakan cara curang yang pernah dilakukan dulu, hingga membuatnya terkenal pada saat itu karena cara yang dilakukan, namun orang lain masih banyak yang melakukannya sekarang demi mendapatkan mobil *Hot Wheels* yang diinginkan yang biasanya memiliki nilai yang tinggi untuk dijual di pasar kolektor.



Gambar 5.28 Screenshot kegiatan kolektor *Hot Wheels*

Selanjutnya penghobi balap *Hot Wheels* menjelaskan alasan kenapa mengajak anaknya saat mengikuti perlombaan. Ada nilai-nilai yang diinginkan Pak Yosep tertanamkan kepada anaknya ketika mengikuti perlombaan.



Gambar 5.29 Screenshot penghobi balap *Hot Wheels* dengan anaknya

Setelah itu kolektor *Hot Wheels* menceritakan pengalaman yang tidak menyenangkan ketika ingin mendapatkan mobil koleksinya hingga mengalami kerugian yang cukup besar. Mobil yang sudah dibeli dari luar negeri menghilang saat diterima dari pengiriman, tak hanya sekali namun beberapa kali Pak Hocky mengalami kejadian seperti itu, hingga total mendapatkan kerugian hingga puluhan juta rupiah. Keistimewaan mobil yang hilang ditunjukkan dengan pengambilan gambar detail pada bagian yang menarik sehingga ada banyak orang yang mengincarnya.



Gambar 5.30 Screenshot *Hot Wheels Ferarri 599xx* yang sering hilang

Bagian akhir segmen Pak Yosep menceritakan dikemanakan saja mobil sejumlah 800 yang pernah dimiliki hingga sekarang tersisa hanya 100 mobil saja. Sebagian mobil tersebut ada yang diminta oleh sesama kolektor, dijual atau dilelang dan juga disumbangkan kepada panti asuhan atau anak-anak yang membutuhkan mainan. Lalu ditutup dengan pernyataan bahwa untuk sementara waktu Pak Yosep berhenti menekuni balap *Hot Wheels*.



Gambar 5.31 Screenshot wawancara penghobi balap *Hot Wheels*

3. Pembahasan Naratif Program

Penyusunan naratif pada program dokumenter ini disusun dengan struktur tematis, cerita dipecah ke dalam beberapa kelompok tema, karena fokus cerita adalah sebuah objek yang dijadikan hobi yaitu mobil *Hot Wheels*. Dokumenter ini menceritakan setiap penghobi secara sendiri-sendiri dengan topik yang diceritakan berbeda-beda, yaitu penghobi balap, *custom*, dan kolektor. Namun secara keseluruhan mempunyai benang merah yang disatukan pada segmen ke empat tentang tujuan, alasan dan cerita lain mereka mengenai hobi yang mereka tekuni.

Alur penceritaan juga diperhatikan pada dokumenter ini, dari penuturan cerita yang sederhana kemudian berkembang semakin rumit, dari yang ringan ke semakin berat. Dengan penyusunan seperti itu bertujuan untuk mempermudah penonton untuk menerima informasi dan cerita, dimana penonton diberikan cerita yang ringan di awal dan kemudian berganti pada cerita-cerita yang lebih berat.

Tahapan awal dalam program ini "*Mini Garages*" ini berisi cerita penghobi balap *Hot Wheels* yang mempunyai cerita menarik saat awal ketertarikan menekuni hobi balap. Setelah itu penghobi *custom* menyebutkan gaya *custom* yang diterapkan selama menekuni hobi *custom* tersebut ditutup dengan penjelasan kolektor *Hot Wheels* tentang alasan kenapa mobil *Hot Wheels* bisa menjadi barang investasi, beserta ciri-cirinya dan alasan kenapa mobil edisi itu bisa menjadi mobil yang cukup berharga.

Cerita bagian kedua menceritakan tentang mobil-mobil yang penghobi miliki. Penghobi balap *Hot Wheels* menceritakan jumlah mobil yang pernah dimiliki dan yang paling mahal yang pernah dibeli. Kolektor *Hot Wheels* menunjukkan mobil koleksinya yang paling berharga. Setelah itu penghobi *custom* menceritakan tentang mobil hasil *custom*-nya mulai dari bahan yang digunakan, konsep yang diterapkan, cerita tentang perlombaan yang sudah dijuari mobil tersebut hingga nilai yang pantas untuk mobil tersebut

Segmen ketiga diisi dengan cerita narasumber tentang tujuan, alasan dan apa yang mereka dapat selama menekuni hobi mereka masing-masing. Awal segmen penghobi balap cerita keseruan yang ditunggu dan didapat setiap mengikuti perlombaan balap *Hot Wheels*. Dilanjut dengan penghobi *custom* alasan menjadikan hobinya sebagai pekerjaan utama dan ditutup oleh kolektor *Hot Wheels* yang menceritakan hal yang didapat dan tujuan dalam mengkoleksi *Hot Wheels*.

Pada bagian terakhir, segmen ini masalah yang lebih serius diceritakan selama menjalankan hobi, yang pertama adalah praktik curang demi mendapatkan mobil *Hot Wheels* yang diinginkan oleh kolektor *Hot Wheels* dulu, setelah itu alasan penghobi balap *Hot Wheels* yang mengajak anaknya mengikuti setiap perlombaan. Pengalaman yang tidak menyenangkan selama menjadi kolektor diceritakan hingga mengalami kerugian yang cukup besar. Sebagai penutup dan penyelesaian program dokumenter ini penghobi balap *Hot Wheels* menceritakan mobil yang awalnya 800 hingga sekarang tinggal 100 biji saja. Sebagian mobil ada yang dijual dan diberikan kepada panti asuhan atau anak-anak yang membutuhkan mainan dan pernyataan penghobi balap *Hot Wheels* yang sementara waktu telah berhenti menekuni hobinya tersebut karena beberapa alasan dan suatu saat agar bisa menekuni hobi tersebut.

4. Pembahasan Cinematik Program

Gaya visual program dokumenter “*Mini Garages*” ini dikemas dalam tampilan gaya performatif. Dengan gaya ini sutradara berpatokan bahwa gambar, suara dan *editing*, harus seirama agar tercipta sebuah tontonan yang menarik dan tidak membuat penonton merasa bosan. Visualisasi performatif tersebut terutama diterapkan dalam teknis pengambilan gambar dan *editing*. Elemen audio menjadi pendukung visualisasi dalam hal ilustrasi musik dan *sound effect*. Proses perwujudan gaya performatif diuraikan dalam pembahasan masing-masing devisi, yaitu:

a. Videografi

Penataan kamera yang diwujudkan dengan menggunakan teknis *single* kamera dan multi kamera saat proses wawancara, untuk memiliki pemecahan *shot* agar mempunyai variasi dalam penyusunan *shot*-nya oleh *editor*. Menghasilkan gaya performatif tentunya membutuhkan banyak gambar, karena gambar disusun dengan mengikuti tempo ilustrasi musik yang cepat sehingga mengharuskan untuk memiliki *shot-shot* yang bervariasi. Pemudahan dalam menggambil gambar secara bebas baik posisi dan pergerakan kamera saat pengambilan *stock shot* digunakan teknik *handheld* kamera. *Handheld* kamera digunakan tanpa bantuan alat apapun dan dengan menggunakan bantuan camera rig atau monopod.



Gambar 5.32 a. *Screenshot Shot* dengan teknik *handheld* kamera



Gambar 5.32 b. Screenshot Shot dengan teknik *handheld* kamera

Penggunaan teknik *master scene* dengan cara *multicam* dalam pengambilan gambar mempermudah untuk mendapatkan pilihan gambar dengan *shot-shot* yang variatif kepada editor. Teknik ini digunakan dalam setiap proses wawancara dengan narasumber. *Editor* dipermudah dalam menyusun *shot* dengan dinamis, apalagi program ini menggunakan gaya performatif. Selain itu *editor* bisa memanipulasi dengan *angle* lain saat ada kata-kata yang harus dibuang saat proses wawancara. *Shot size* yang digunakan saat *interview* antara lain CU, MCU dan MS. *Close up* digunakan untuk mengarahkan perhatian penonton untuk melihat subjek lebih dekat, jenis *shot* ini lebih menonjolkan ekspresi dari subjek dan *point of view* mobil *Hot Wheels* ketika narasumber menunjukannya, sehingga *CU* mobil tersebut menjadi tambahan informasi secara visual yang didukung dari pemaparan narasumber. *Medium close up* memperlihatkan gerak atau aktivitas tubuh narasumber terutama gerakan dada keatas, hal ini menunjukan lebih ke profil narasumber dengan *shot* hanya bisa fokus ke objek. *Medium shot* digunakan untuk menangkap gerakan dari pinggang ke atas, untuk menunjukkan subjek lebih detail dan bisa juga memperlihatkan emosi dari subjek. *Medium shot* juga berkaitan pada identifikasi lokasi subjek berada, penempatan *mise-en-scene* lebih kuat namun subjek tetap ditempatkan pada pusat perhatian. Proses wawancara bertempat pada ruang yang membuat narasumber santai dan nyaman dengan memperhatikan elemen *mise-en-scene* yang ada. Objek

ditempatkan diantara *foreground* dan *background* yang tidak mengganggu kenyamanan penonton melihat narasumber bercerita.



Gambar 5.33 Screenshot shot medium shot



Gambar 5.34 Screenshot shot medium close up



Gambar 5.35 Screenshot shot close up

Teknik untuk menunjang visualisasi performatif lain yaitu penggunaan lensa jenis makro. Lensa makro saat ini banyak digunakan oleh para pecinta fotografi objek-objek kecil misal binatang-binatang kecil dan barang-barang kecil, yang mampu menghasilkan gambar sesuai dengan ukuran asli atau lebih besar. Program “*Mini Garages*” ini saat pengambilan gambarnya ada yang menggunakan jenis lensa makro. Yang menghasilkan gambar secara detail pada desain yang diterapkan pada mobil *Hot Wheels*.



Gambar 5.36 a. Screenshot shot menggunakan lensa makro



Gambar 5.36 b. *Screenshot shot* menggunakan lensa makro

Bentuk usaha menghasilkan gambar yang dinamis dilakukan pergerakan kamera. Pergerakan kamera didominasi dengan *panning*, *tilting* dan *tracking*. *Panning*, *tilting* dan *tracking* dilakukan secara perlahan untuk menghasilkan pergerakan yang halus. Pergerakan kamera tersebut juga untuk menunjukkan informasi yang lebih luas dengan gambar yang dinamis. *Frame* berpindah dari sisi satu ke sisi lainnya, hal ini menunjukkan reptisi penempatan yang rapi dengan berbagai elemen warna didalamnya.



Gambar 5.37 *Screenshot shot* pergerakan kamera *tilting*



Gambar 5.38 Screenshot shot pergerakan kamera *tracking*

b. *Lighting*

Penataan cahaya program “Mini Garages” saat wawancara menggunakan teknik *three point lighting* dengan cahaya sebagai *key light*, *fill light*, dan *back light*, untuk menambah kesan kedalaman dengan latar belakang. *Back light* yang mendominasi dan kontras membuat objek akan tampak berdimensi dan terpisah dengan latar belakang. Selain pengambilan gambar yang dibantu dengan cahaya matahari dalam salah satu wawancara, cahaya dibantu dengan menggunakan dua *lighting* jenis *LED* karena mampu menghasilkan intensitas cahaya yang tinggi dengan penggunaan daya yang tidak banyak dan bisa menggunakan baterai, sehingga sangat mudah dalam pengaturannya.



Gambar 5.39 Screenshot shot menggunakan teknik *three point lighting*

c. *Editing*

Teknik *editing* dalam dokumenter ini menggunakan teknik *editing* kompilasi, gambar disusun dengan bebas tanpa mengikuti kontinuitas gambar, namun *editor* tetap mengikuti *treatment* yang telah disusun oleh sutradara sebelumnya dalam menyusun gambar. Teknik ini digunakan karena *shot-shot*-nya berfungsi memberikan informasi visual. Penyambungan dengan penggunaan teknik *cut to cut* mendominasi untuk memberikan variasi *shot* serta untuk informasi yang disampaikan dapat divisualisasikan dengan cepat dan digunakan untuk mengalirkan informasi tanpa adanya kesan pemenggalan ketika *interview* berlangsung.

Pemotongan gambar yang cepat dengan menyesuaikan musiknya atau disebut *cutting on beat* diterapkan dalam dokumenter ini. Irama penyambungan gambar disamakan dengan irama musik. Kesenambungan gambar dengan suara membantu penonton untuk menangkap informasi dan menikmati video.

Color correction digunakan untuk mempertajam warna, menjadikan gambar lebih menarik dan menyamakan karakteristik warna untuk meminimalisir kesalahan atau kekurangan *lighting*. *Color grading* juga dilakukan untuk mendapatkan *mood* dan *look* gambar yang elegan namun dengan warna-warna yang tetap sesuai dengan mobil *Hot Wheels* aslinya. Penonton dapat melihat gambar dengan jelas dan membuat mata penonton lebih nyaman.

5. Kendala Dalam Perwujudan Karya

Pembuatan sebuah karya audio visual tentunya apa yang dikonseptkan dari awal belum tentu semua terlaksana. Mungkin hal ini selalu muncul dari evaluasi produksi sebuah program atau film dan tentunya merupakan hal yang wajar. Namun menciptakan program haruslah mempunyai konsep awal untuk sebuah dasar melakukan proses produksi dan konsep-konsep tersebut yang akan menggali atau merangsang ide-ide baru muncul saat produksi. Konsep yang disusun sejak awal tersebut mungkin tidak bisa terlaksana karena adanya hambatan atau masalah. Tentunya tak ada masalah yang bisa diselesaikan, kendala-kendala tersebut yang

menjadikan sutradara beserta tim dituntut berfikir cepat dan kreatif. Kendala saat produksi program dokumenter “*Mini Garages*”, yaitu:

- a. Pemberitahuan yang mendadak, sebelum hari produksi narasumber baru memberitahu bahwa tempat yang rencana awalnya untuk melakukan pengambilan gambar sedang tidak bisa, sehingga harus mencari tempat lain. Pentingnya sebuah konfirmasi ulang mendekati hari produksi untuk menanyakan kesiapan narasumber.
- b. Proses perijinan salah satu tempat yang mendadak dan tidak ada bukti menjadi masalah saat produksi. Sebelum hari produksi sudah mendapat izin pemakaian tempat secara bebas atau tidak memerlukan izin namun ketika hari produksi dengan penjaga yang lain mengharuskan ada izin yang masuk sebelumnya, sehingga harus memenuhi beberapa syarat untuk bisa melanjutkan produksi.
- c. Narasumber yang belum terbiasa berbicara di depan kamera sehingga terkesan canggung saat melakukan proses wawancara.
- d. Kurangnya kerabat kerja dalam proses produksi dokumenter ini sehingga semua *crew* harus saling membantu dan menutupi pekerjaan *crew* lain.